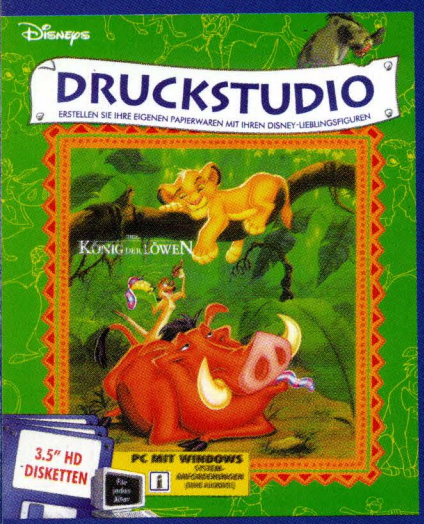
8.JG./NR.3/96/ÖS 25,-/SFR 3,-

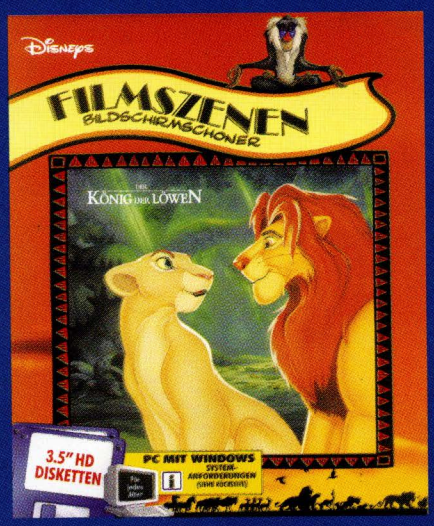
CLUB Nintendo®

PINOCCHIO S.6

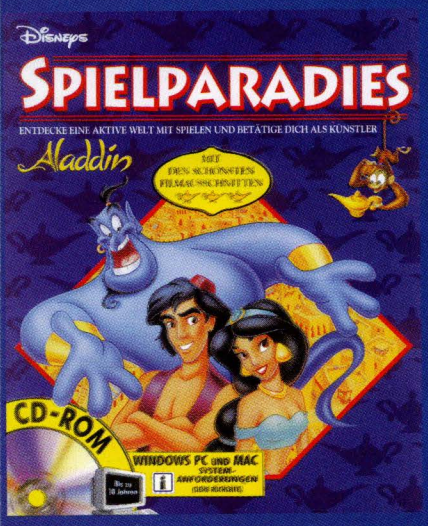
BREATH OF FIRE II S.24

Disney INTERACTIVE





Willkommen in der Welt von Disney Interactive PC-Software. Die tollen Disney Produkte gibt es ab sofort nicht nur für Nintendo, sondern auch für Deinen PC! Spannende Geschichten mit viel Herz, atemberaubende Filmszenen, unvergeßliche Melodien und natürlich die großen und kleinen Figuren, die Dir bereits ans Herz gewachsen sind, findest Du jetzt auch auf Diskette und CD!



Wenn Du weitere Informationen zu unserer Disney PC Software haben möchtest, warte einfach auf die nächste Ausgabe des Club Nintendo Magazins, oder fordere die Infos beim Club an.

CLUB Nintendo®

HALLO FREUNDE

Die großen Ferien rücken immer näher, der Frühsommer macht seinem Namen (zumindest meistens) alle Ehre, und auf dem Spielemarkt tummeln sich die Neuerscheinungen wie im Freibad bei hitzefrei! Wirklich, selten ist es uns so schwergefallen, aus der Unmenge an neuen Games diejenigen herauszupicken, die wir Euch besonders ans Herz legen wollen...

Einerseits hat unser Freund Kirby wieder einmal zugeschlagen und präsentiert „Kirby's Block Ball" - ein wahres Suchtspiel für den Game Boy! „Breath Of Fire 2" wird allen Abenteurern unter Euch den Atem nehmen, und „Winter Gold" - die Winterolympiade für zuhause, sorgt auch an heißen Sommertagen für coole Action! Vor allem aber freut uns, daß „Pinocchio" endlich auch den Weg in unsere Regale gefunden hat - wir stellen Euch die Abenteuer des kleinen Holzbengels darum nochmals vor!

Außerdem haben wir uns auf der E3, der größten Messe für elektronische Unterhaltung, in Los Angeles für Euch umgesehen, und wie immer haben wir natürlich auch diesmal jede Menge Tips und Tricks für Euch parat!

Viel Spaß also beim Lesen!
Euer

Mario

NINTENDO-HOTLINE

ÖSTERREICH:
0662/88 31 49
Mo. - Do.: 9.00 - 11.00 und
14.00 - 16.00, Fr.: 9.00 - 11.00

SCHWEIZ:
061/311 88 36
Mo. - Fr.: 9.00 - 11.00 und 14.00 - 16.00

INHALT

NEUIGKEITEN 4
Brandheiße News aus aller Welt

LEXIKON 5
Wie funktioniert die CD-ROM?

PINOCCHIO 6
Kleiner Bengel - großes Spiel!

BERICHT 10
Streetball - NBA-Nachwuchs gesucht!

KIRBY'S BLOCK BALL 12
Kirby kugelt kolossal!

PROMI-TEST 14
„Worlds Apart" testen „Kirby's Block Ball"

FOTOWETTBEWERB 15
Eure lustigsten Schnappschüsse!

WINTER GOLD 16
Heiße Action im coolen Schnee!

POSTER 18
Das große „Breath Of Fire II„-Poster zum herausnehmen

MESSEBERICHT E3 20
Die heißesten News aus Los Angeles!

WORMS 22
Es kreucht und fleucht - weg mit euch!

BREATH OF FIRE II 24
Abenteuer pur!

PINWAND 28
... und ein paar tolle Zeichnungen

CHARTS 30
Die aktuellen Verkaufs- und Redaktions-Charts

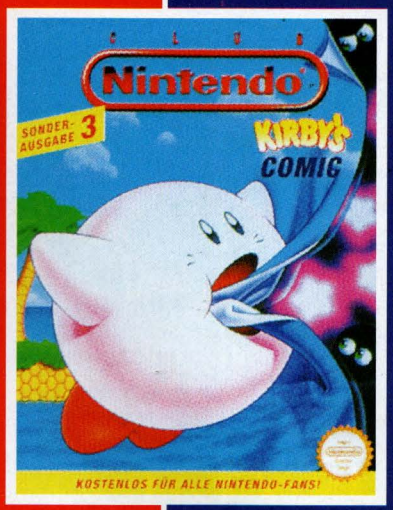
EXTRA: SUPER CLASSIC SERIE 32
Für immer Jung!

TRICKBOX 33
Wir verraten Euch ein paar Kniffe

GEWINNKUPON 35

KIRBY-COMIC

Der kleine Kugelblitz ist zur Zeit wohl gar nicht zu stoppen! Erst beschert er uns ein supertolles Spiel nach dem anderen, und jetzt hat er auch noch die Hauptrolle im neuen Nintendo-Comic übernommen! Als Privatdetektiv Kirby Ballone ist er auf der Suche nach dem verschwundenen Wissenschaftler Dr. Mainhold, dessen Wundermaschine Menschen in die Videospielwelt versetzen kann... Urteil: zum Zerkugeln!



ALLES BANANE!

Neues aus dem Schlumpfenland gibt es zu berichten: Die kleinen blauen Männchen versuchen sich wieder mal an aktuellen Hits und schlumpfen so richtig los! Aus „Macarena" (Los Del Rio) wurde „Makkaroni", aus „Gangsta's Paradise" (Coolio) wurde „Picknick-Tour" und „Lemon Tree" (Fool's Garden) heißt bei den Schlümpfen „Hitzefrei". Auch am Worlds Apart-Hit „Everybody" wurde herumgeschlumpft und heraus kam der „Schlumpfenritter". Die CD ist so richtig zum Abschlumpfen für jede heiße Sommer-Fete.

Foto: EMI

Foto: Buena Vista/Disney

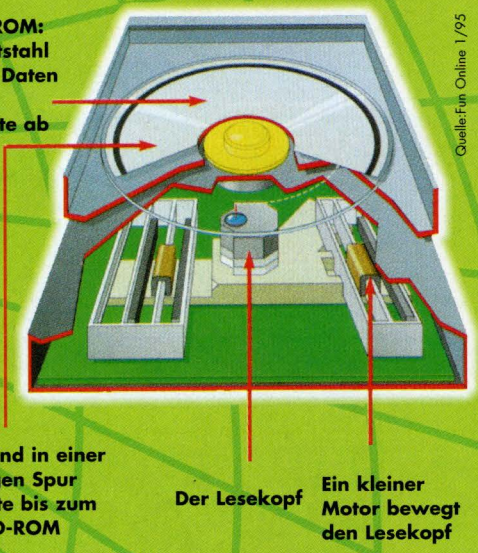
NEUER DISNEY-ZEICHENTRICK

Im Spätherbst kommt der neue Disney-Zeichentrickfilm „Der Glöckner von Notre-Dame" zu uns in die Kinos. Nachdem uns „König der Löwen" nach Afrika entführt hat und „Pocahontas" Amerika's Indianer zeigte , spielt der neue Disney-Streifen im alten Paris und soll noch mehr Leute vor die Leinwand locken als bisher. Der buckelige Glöckner ist schon jetzt in Amerika der absolute Renner als Stoffpuppe, obwohl er nicht gerade hübsch aussieht.

Alles über...

CD-ROM

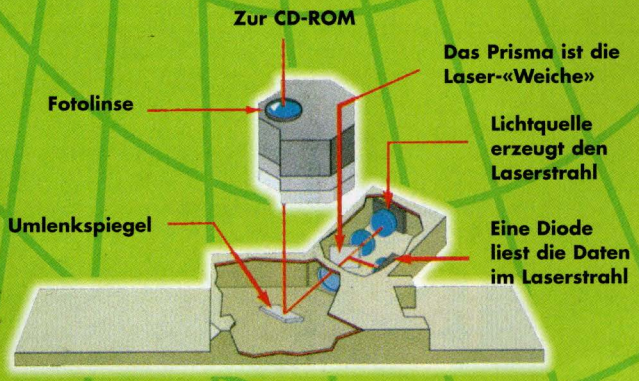
Hast Du Dich auch schon einmal gefragt, was es mit den silbernen Scheiben, mit denen Papi seinen PC füttert, auf sich hat? In unserem Lexikon erfährst Du alles, was Du über diesen wichtigen Datenspeicher wissen mußt!



Quelle: Fun Online 1/95

CD-ROM ist wie vieles in der Computerwelt eine Abkürzung, und eine englische noch dazu: "Compact Disc - Read Only Memory" heißt das Wort ausgeschrieben, und bedeutet: "handliche, vollgepackte Scheibe, von der man nur lesen kann".

Den kleinen silbernen Scheiben ist es eigentlich ziemlich egal, was man auf ihnen speichert: Ob Musik, Fotos oder eben Computerprogramme - alles wird in die Sprache des Computers zerlegt und dann als kleine "Dellen" auf die CD gestanzt. Der CD-Player tastet diese Dellen dann ab und übersetzt sie für den Rechner zurück in in Nullen und Einsen (für "Strom an" und "Strom aus").



1 CD = 500 Disketten

Der große Vorteil der CD-ROM ist, daß sie nicht nur handlich und (bei richtiger Behandlung) fast unzerstörbar ist, sondern vor allem eine Unmenge von Daten speichern kann.

Knapp 75 Minuten Musik oder fast 700 MegaByte Daten (so viel wie auf 500 Disketten) haben darauf Platz!

Disney Pinocchio

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

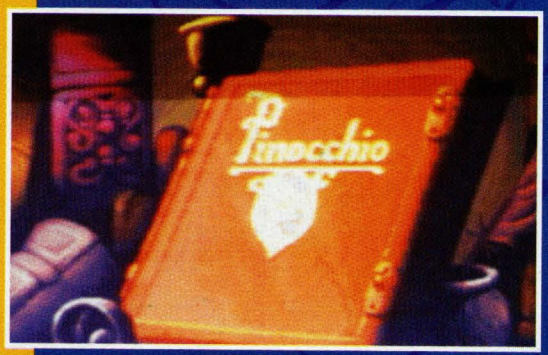
1 Spieler

Disney

Nanu? Hatten wir das nicht schon mal? Stimmt, hatten wir. Aber der kleine Kerl hat sich entgegen unseren Erwartungen (und seinen festen Versprechungen - aber deswegen hat er ja seine lange Nase!) noch ziemlich viel Zeit gelassen, bis er die Umsetzung seines Abenteuers für gut befunden hat und es jetzt endlich in unseren Regalen steht. Darum stellen wir Euch dieses tolle Game ganz einfach noch einmal vor!

Der brave Schreiner Geppetto hat also aus einem besonderen Stück Holz eine Marionette geschnitzt (hätte der Mann gewußt, was ihn da erwartet, hätte er das Scheit vermutlich in den Kamin geworfen und es sich mit einer Tasse Tee davor gemütlich gemacht). Aber was soll's - die Puppe nun mal zum Leben erwacht, hat sich den Namen "Pinocchio" ausgesucht und wenigstens versprochen, keine Streiche auszuhecken. Der gute Geppetto nimmt dem Bengel die Heuchelei ab und schickt den Knaben (wie sich's auch für Holzköpfe gehört) zur Schule...

Nicht alle sind unserem Freund wohl gesinnt...



Pinocchios Geschichte wird wohl neu geschrieben werden!

Lauter Lausebengel!

Schon auf dem Weg dorthin wird dem Racker bewußt, daß er doch nicht so wie

Motten umschwirren Jiminy wie, naja...

alle anderen ist. Seine Schulkollegen werfen mit Blumentöpfen, Bällen und sogar Backsteinen (also wirklich!) nach ihm, und sogar die Gänse wollen ihm an die Wäsche. Kein Wunder, daß er sich nichts sehnlicher wünscht, als ein "echter" Junge aus Fleisch und Blut zu werden. Pinocchio nimmt also Reißaus und bahnt sich über die Dächer der Stadt den Weg zum Unterricht. Dafür bekommt er aber auch von der guten Fee eine Medaille - sammelt er alle drei ein, wird sein großer Traum wahr (hat die Fee zumindest versprochen, aber heutzutage weiß man ja nie...)

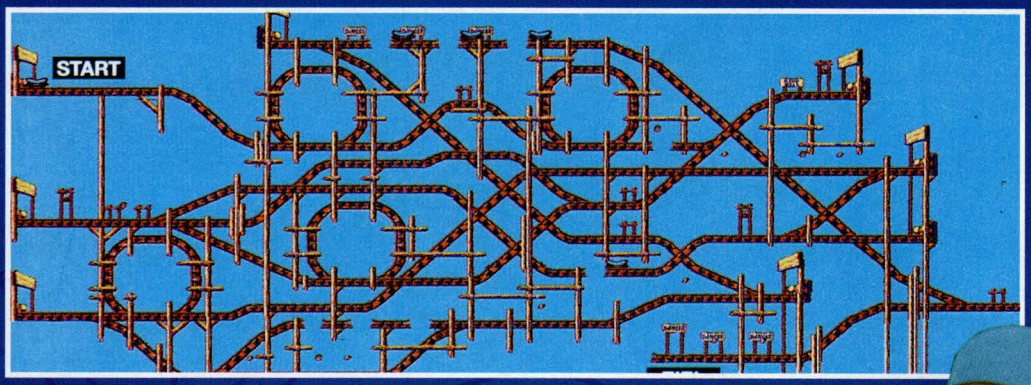
Pinocchio läßt sich auf dem Rummelplatz natürlich auch einen Freiflug mit den bunten Luftballons nicht entgehen. Die blauen Ballons tragen unseren Helden am weitesten, mit den roten stürzt er aber schnell wieder ab!

Pinocchio schwingt das Tanzbein

Im zweiten Level lernen wir Jiminy Grille kennen, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, unseren Helden zu begleiten, sodaß dieser nicht vom rechten Weg abkommt. Gerade hat er sich eine gute Aussichtsplattform gesucht, da wird er auch schon von lästigen Motten umschwirrt. Ts, ts! Da bleibt dem kleinen Gesellen nichts anderes übrig, als seinen Regenschirm zu zücken, und den lästigen Viechern ordentlich eins auf die Mütze zu geben!

Tanz, Püppchen, tanz!

Inzwischen hat es Pinocchio in ein Theater verschlagen, und die Leute fordern, daß ihnen die Marionette etwas vortanzt. Pinocchio, in punkto Showtalent ebenso begabt wie Thommy Gottschalk, nimmt sich also die beiden süßen Tänzerinnen zum Vorbild und zeigt den Zuschauern, was ein echter Rock'n Roller ist... Vom Theater verschlägt es Pinocchio im nächsten Level dann auf den Rummelplatz (na, schon alle guten Vorsätze vergessen, junger Mann?). Absoluter Höhepunkt ist hier natürlich die Achterbahn, die allerdings schon etwas morsch ist. Da muß Pinocchio höllisch aufpassen, daß er sich sein Holzhirn nicht gewaltig irgendwo



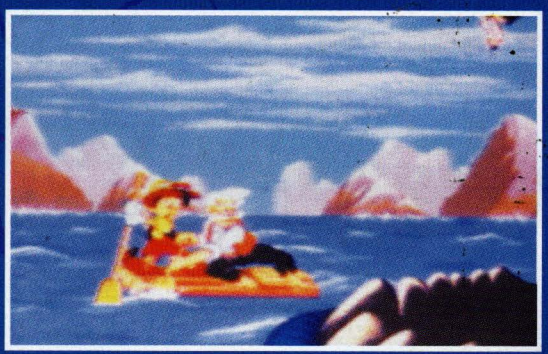
Auf zu einer rasanten Fahrt auf dieser monstermäßigen Achterbahn! Juchuu!!!

anschlägt oder gar aus dem Wagen segelt! Immerhin stehen hier mehr Schilder rum als auf einer Baustelle, und die sagen unserem Held schon, was zu tun ist - jetzt wär es wirklich prima, wenn er lesen könnte...

Kaum der gefährlichen Achterbahn entronnen, steht Pinocchio schon wieder ein finsterer Geselle gegenüber, der nicht nur seinen kleinen, sondern auch den hölzernen Esel (also Pinocchio) mit seiner Peitsche Mores lehren will. Da heißt es nun flugs über die gefährlichen Klippen türmen - doch kaum hat unser Freund das geschafft, plumpst er doch tatsächlich von hoch oben ins Meer und wird zu allem Überfluß auch noch von einem Wal verschluckt! Tja, so ist das Leben!

Immer feste paddeln!

Immerhin trifft er im Inneren des Wals Geppetto wieder, der den Ausreißer schon verzweifelt gesucht hat. Zusammen schmieden sie einen Plan: Sie wollen mit Hilfe der Holzplanken, die der Wal sozusagen als Zahnstocher-Vorrat verspeist hat, ein Feuer machen. Der Rauch kitzelt das Ungetüm dann so heftig in der Nase, daß es niesen muß und die beiden Abenteurer frei gibt. Gesagt, getan. Zwar hätte sich Pinocchio im Walfischmagen fast verlaufen (unglaublich, was es hier alles zu sehen gibt!), aber letztendlich klappt der Plan. Mit einem selbstgebastelten Floß paddeln Pinocchio und Geppetto alsdann so schnell als möglich an Land (schließlich ist der Wal gewaltig sauer), um sich dort überglücklich in die Arme zu fallen.



Unfreiwillige Ruder-Regatta

Pinocchios persönlicher Lieblingslevel

Überall lauern finstere Gestalten!

Bei allem Ärger und dem Warten auf die Umsetzung dieses Disney-Abenteuers - es hat sich wirklich gelohnt! Die Grafik ist fast so toll wie im echten Spielfilm, der Soundtrack teilweise vom Original übernommen, und der Schwierigkeitsgrad so gewählt, daß nie Frust über eine besonders schwierige Stelle aufkommt! Außerdem haben die Programmierer auch nicht darauf vergessen, jede Menge lustige Gags mit einzubauen. "Pinocchio" ist wirklich ein toller Spaß - nicht nur für kleine Lausebengel!

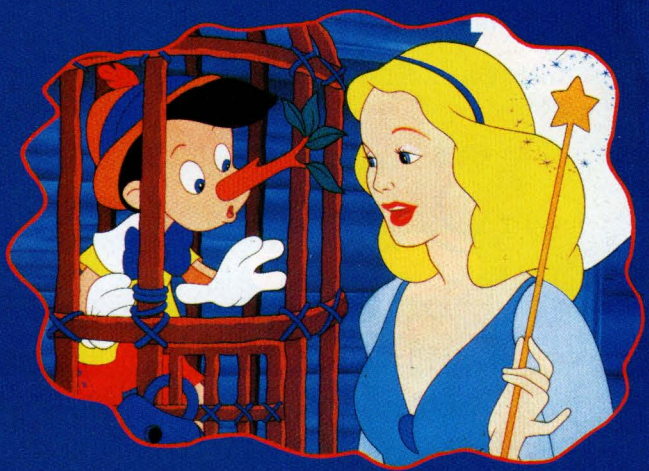
Pinocchio Gewinnspiel

Wer die Wahl hat, hat die Qual! Wenn Du unter unseren 10 Gewinnern bist, darfst Du Dir entweder eine Pinocchio Kassette für das SNES oder eine für den Game Boy aussuchen!

GEWINNFRAGE:

Wie heißt Pinocchios Vater?

(Gewinnkupon Seite 35)



FACT BOX

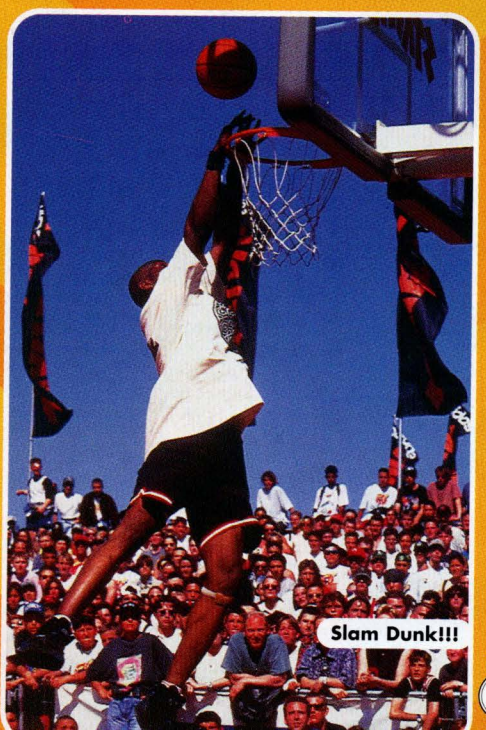
System:
SNES
Hersteller:
Disney
Spieltyp:
Jump'n Run
Spieler:
1
Level:
9
Schwierigkeitsgrad:
für Einsteiger
Extras:
-
Speicherkapazität:
24 MBit
Erhältlich:
ab sofort im Handel
Altersempfehlung:
frei

Street Höher, schneller, weiter!

Auf den amerikanischen Schul- und Hinterhöfen hat er seit Jahrzehnten seinen festen Stammplatz, bei uns in Europa hat man ihn erst vor kurzem entdeckt - den Streetball-Korb! Doch dafür hat uns das Streetball-Fieber jetzt umso heftiger erwischt..!

Streetball ist eigentlich nur eine einfachere Variante von Basketball, „für die Straße" sozusagen. Alles, was man braucht, sind 3 Spieler pro Team (statt 5 beim Basketball) und ein Streetball-Korb. Und das ist auch der wichtigste Unterschied zwischen den beiden Sportarten: Beim Streetball spielen beide Mannschaften nur auf einen Korb, dabei ist eine jeweils abwechselnd die angreifende oder die verteidigende Mannschaft. Ein Streetball-Spiel dauert nach den offiziellen Regeln 20 Minuten oder solange, bis ein Team 16 Punkte erreicht hat. Ein Korb zählt normalerweise einen Punkt - trifft ein Mädchen, zählt dieser Wurf 2 Punkte.

Fotos: adidas

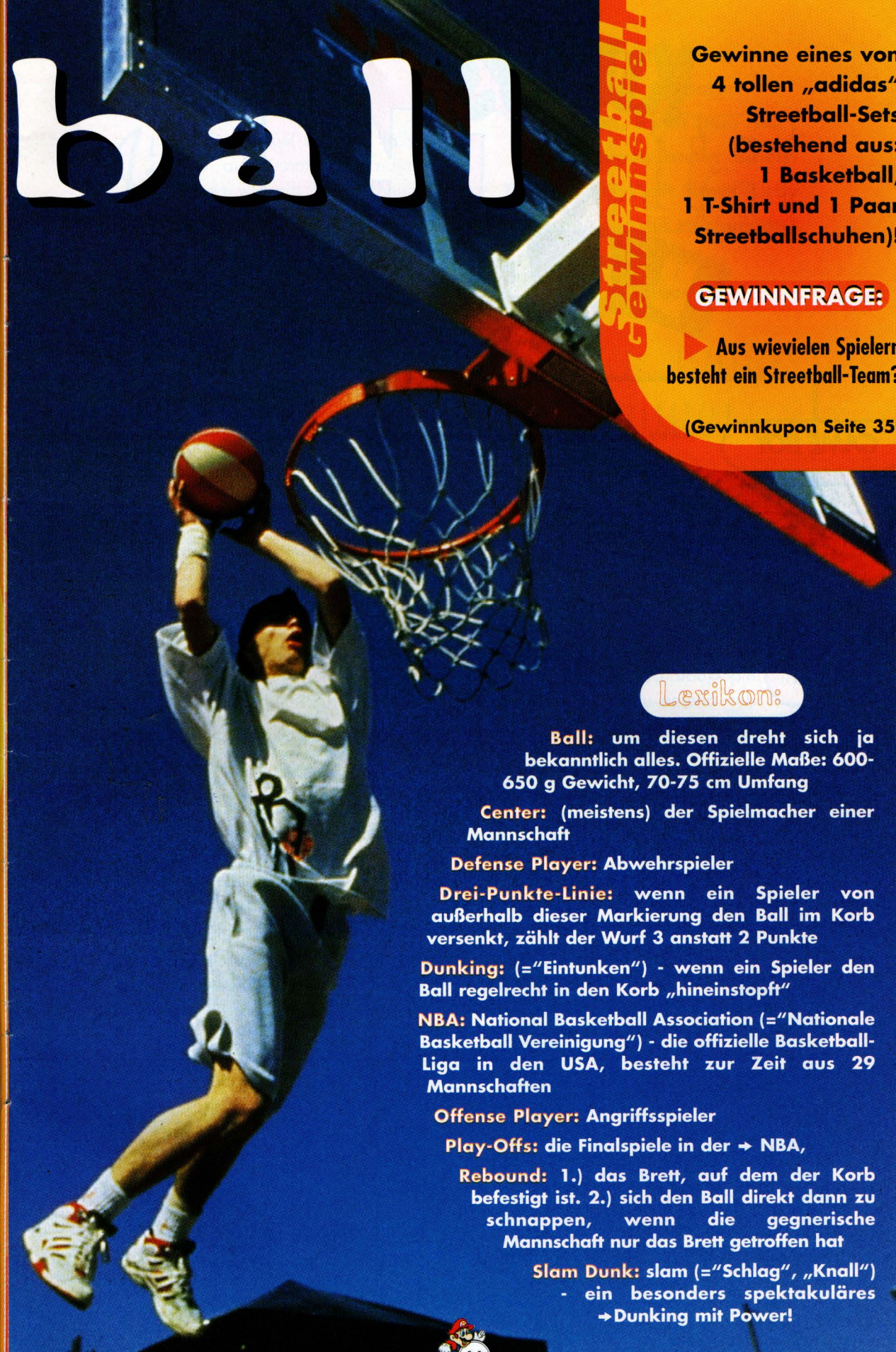


Slam Dunk!!!

Fair geht vor!

Basketball ist eine der fairsten Sportarten der Welt. Auch wenn es in der Hitze des Gefechts manchmal heiß hergeht - richtig schwere Fouls und grobe Verletzungen gibt es nie! Dafür sorgen die strengen Regeln. Streetball geht sogar noch einen Schritt weiter: Hier gibt es keinen Schiedsrichter - die Mannschaften entscheiden selbst, ob eine Aktion ein Foul war oder nicht!

ball



Streetball Gewinnspiel!

Gewinne eines von 4 tollen „adidas" Streetball-Sets (bestehend aus: 1 Basketball, 1 T-Shirt und 1 Paar Streetballschuhen)!

GEWINNFRAGE:

Aus wievielen Spielern besteht ein Streetball-Team?

(Gewinnkupon Seite 35)

Lexikon:

Ball: um diesen dreht sich ja bekanntlich alles. Offizielle Maße: 600-650 g Gewicht, 70-75 cm Umfang

Center: (meistens) der Spielmacher einer Mannschaft

Defense Player: Abwehrspieler

Drei-Punkte-Linie: wenn ein Spieler von außerhalb dieser Markierung den Ball im Korb versenkt, zählt der Wurf 3 anstatt 2 Punkte

Dunking: (="Eintunken") - wenn ein Spieler den Ball regelrecht in den Korb „hineinstopft"

NBA: National Basketball Association (="Nationale Basketball Vereinigung") - die offizielle Basketball-Liga in den USA, besteht zur Zeit aus 29 Mannschaften

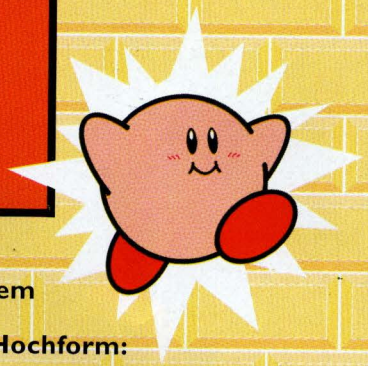
Offense Player: Angriffsspieler

Play-Offs: die Finalspiele in der → NBA,

Rebound: 1.) das Brett, auf dem der Korb befestigt ist. 2.) sich den Ball direkt dann zu schnappen, wenn die gegnerische Mannschaft nur das Brett getroffen hat

Slam Dunk: slam (="Schlag", „Knall") - ein besonders spektakuläres →Dunking mit Power!

KIRBY'S BLOCK BALL™



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Nintendo

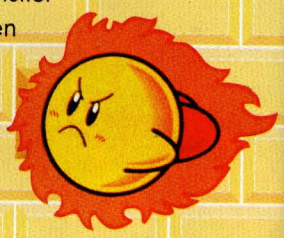
Kirby, unser aller liebster Knödel auf dem Nintendo-Gabentisch, ist derzeit in Hochform: Nachdem er uns letztes Mal mit zwei tollen Spielen für das SNES begeistert hat, serviert er uns nun als Dessert ein actionreiches Geschicklichkeitsspiel für den Game Boy!

Das Spielprinzip von „Kirby's Block Ball" dürfte wohl vor allem den älteren unter Euch bekannt sein: Es gilt, alle Blöcke, die sich auf dem Bildschirm befinden, abzuräumen - und zwar mit Hilfe eines Balles und eines Schlägers („Paddle"), der wie ein Trampolin funktioniert. Als Spieler steuerst Du das Paddle und mußt somit verhindern, daß der Ball zu Boden fällt. Denn Vorsicht! - Verfehlst Du ihn, saust er in die Dornen und Du verlierst eines Deiner Leben!

Kirby in Höchstform!

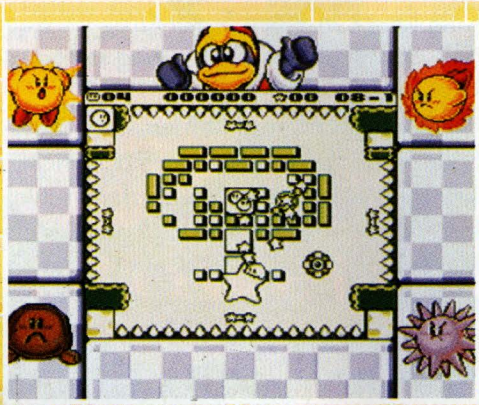
KIRBY, DER VERWANDLUNGS-KÜNSTLER

Insgesamt warten 11 Welten mit je fünf Leveln darauf, von Dir gemeistert zu werden: Jeweils drei Block-Level, ein Sternenblock-Level und ein Boss-Level, in dem Du Deinen Gegner so oft mit dem Ball treffen mußt, bis er verschwunden ist! Hast Du eine Welt geschafft, kannst Du mit Kirby auf den nächsten Planeten reisen! Und damit die Sache ganz gewiß auch nicht langweilig wird, zeigt Kirby wieder , was für ein toller Verwandlungskünstler er ist: Je nachdem, welchen plötzlich auftauchenden Gegner Du mit dem Ball triffst, stehen Dir verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung.

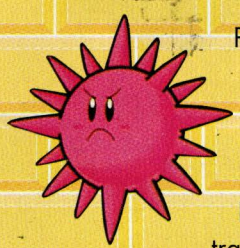


Normalerweise verlierst Du sofort ein Leben, wenn Dein Ball in den Dornen landet. Spielst Du allerdings mit Super-Kirby, können Dir die stacheligen Gesellen nichts anhaben!

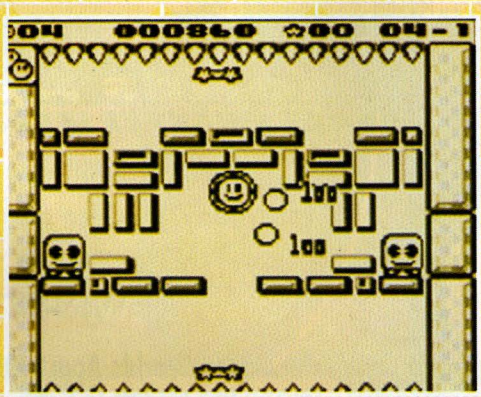
Als Stein, zum Beispiel, fällst Du auf Knopfdruck, naja, eben wie ein Stein schnurstracks zu Boden. Als Kugelblitz räumst Du alles, was in Deine Quere kommt, aus dem Weg wie Arnold Schwarzenegger. Wenn Du den kleinen Igel triffst bleibt der Ball auf Deinem Schläger haften - Du kannst Dir ein kleines Päuschen gönnen und in Ruhe überlegen, wohin Du den nächsten Schuß abgibst! Aber es gibt auch Blöcke mit verschiedenen Eigenschaften - der Punkte-Block zum Beispiel erhöht Deine Punktzahl und der



Der Super-Stern bringt Dich in den Bonuslevel!

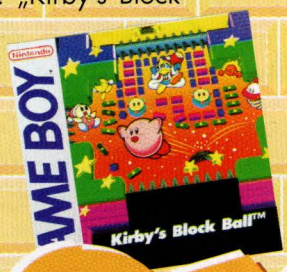


Pinball-Block, macht Deine Kugel noch um einiges schneller, als sie ohnehin schon ist (kennst Du sicher vom „Flipper"-Automaten). Ach ja: Und wenn Du einen Warp-Stern erwischst, transportiert Dich dieser auf eine Insel, wo Du Dir eines von vier tollen Bonusspielen aussuchen kannst !



BOING, BOING, BOING!

Du siehst schon: Für Abwechslung ist bei „Kirby's Block Ball" auf jeden Fall gesorgt! Es gibt immer wieder neue Bonus-Gegenstände zu entdecken, und die Möglichkeit, die vier besten Ergebnisse in jedem Level zu speichern, wird Dich immer wieder zu einer neuen Runde herausfordern, um den Highscore zu knacken! „Kirby's Block Ball" ist einfach ein Spiel, das Du auch in ein paar Jahren noch gerne spielen wirst!



FACT BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Nintendo**
Spieltyp:	**Geschicklichkeit**
Spieler:	**1**
Level:	**55**
Schwierigkeitsgrad:	**für Einsteiger**
Extras:	**3 Speicherplätze**
Speicherkapazität:	**4 MBit**
Erhältlich:	**ab sofort im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

Foto: EMI/Intercord

Promi-Test: Worlds Apart

Nach dem Ende von "Take That" sind sie die heißesten Anwärter um die Gunst der musikbegeisterten Fans: Die vier hübschen Jungs von "Worlds Apart" aus England. Für Euch testeten sie "Kirby's Block Ball"!

Mann, endlich ein Interview, bei dem wir auch unseren Spaß haben!", jubelt Cal, der Kopf der Gruppe. "Ich hab' meinen Game Boy sowieso immer auf Tour dabei, und Kirby mag ich ganz besonders!" Sagt's, schnappt sich das Game, und ist für die nächsten Minuten nicht mehr ansprechbar...

Golf und Gassenhauer

Na gut, unterhalte ich mich eben mit Steve. "Ich bin mindestens genau so ein großer Nintendo-Fan wie Cal", verrät er. "Am liebsten spiele ich auf dem Game Boy Golf (eben ein waschechter Brite), aber auch Street Fighter 2 finde ich toll! ...Nun laß mich doch auch mal ran, Cal!"
Nur widerwillig rückt Cal den Game Boy an seinen Kumpel heraus. "Du willst also einen Testbericht von mir über dieses Spiel?" fragt er strahlend. "Kannst Du haben!":

Cals Testbericht:

Kirby's Block Ball" ist eine großartige, leicht zu spielende Breakout-Variante. Man ist schnell vom Spielprinzip gepackt, und es ist fast unmöglich, wieder aufzuhören. In jeder Welt gibt es haufenweise versteckte Bonus-Gegenstände, eine Möglichkeit, Level zu überspringen und natürlich Bonus-Spiele! Mir gefällt vor allem, daß sich der Ball auf Knopfdruck in einen Super-Kirby verwandelt, der alles, was ihm im Weg steht, vernichtet...
Ich kann es kaum erwarten, mir dieses Spiel selbst zu kaufen - es macht richtig süchtig! Vermutlich werde ich dann schlaflose Nächte verbringen, in denen ich nur dieses Game spiele! Ich bin froh, daß ich genug Geld verdiene, um mir die Batterien, die ich jede Woche verbrauchen werde, leisten zu können!

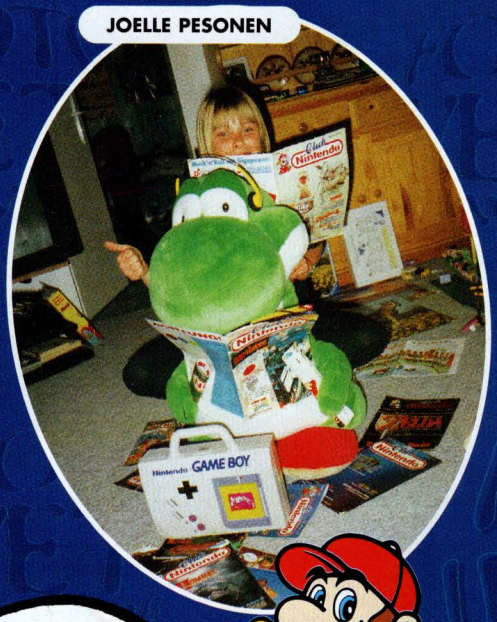
Worlds Apart Gewinnspiel!

2 brandneue Worlds Apart-CDs ("Everybody") warten darauf, von Dir gewonnen zu werden!

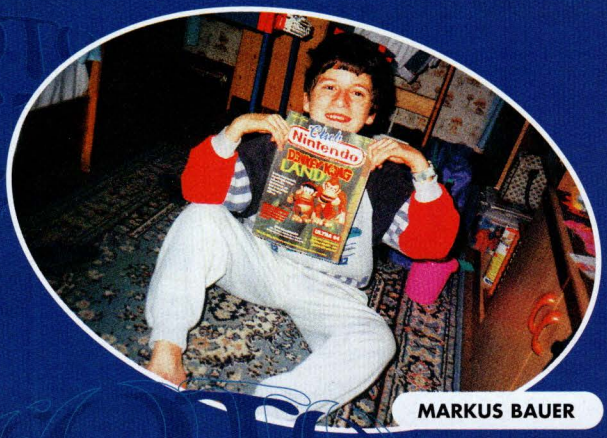
GEWINNFRAGE:

Welche beiden Worlds Apart-Mitglieder testeten für uns "Kirby's Block Ball"?

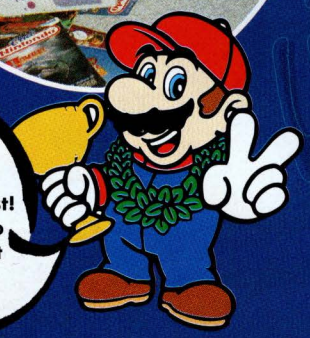
(Gewinnkupon Seite 35)



JOELLE PESONEN



MARKUS BAUER



Aber laßt den Kopf nicht hängen, falls Euer Foto nicht unter den Gewinnern ist! Unser Fotowettbewerb läuft weiter - vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal!

RICHARD ANGERER

Fotowettbewerb

Wow! Im letzten Heft haben wir Euch aufgefordert, uns Eure lustigsten Schnappschüsse zum Thema "Mein Nintendo und ich" zu schicken. Was folgte, war ein Berg von Briefen und unzählige Fotos, die es allesamt verdient hätten, einen Preis (eine Spielkassette nach Wahl) zu gewinnen. Aber letztendlich können doch nur ein paar die Sieger sein...

Hier die diesmaligen Sieger:

ROGER BENVEGNEN

Unsere Adressen:

ÖSTERREICH: NINTENDO CLUB BÜRO, Postfach 83, A-5027 Salzburg

SCHWEIZ: NINTENDO CLUB BÜRO, Auf dem Wolf 30, 4028 Basel

PATRICK HIRTER

Einsendeschluß ist der 29. Juli 1996

WINTER GOLD

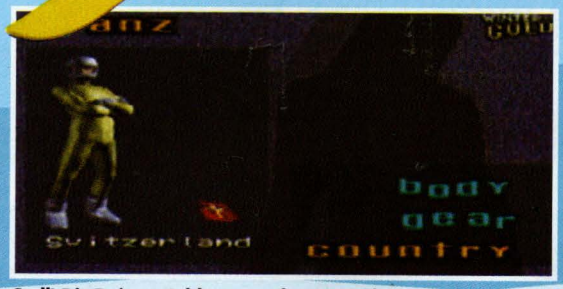
Während sich unsereins noch die heißen Sommertage im Freibad herbeisehnt, trainieren unsere Wintersport-Asse schon wieder fleißig für die nächste Saison! Wenn auch Dir Eiszapfen an der Nase lieber sind als das Eis in der Hand, dann ist "Winter Gold" die richtige Abkühlung für Dich!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1-8 Spieler

Nintendo

Ob Spezialist in einem Bewerb oder richtiger Allrounder - bei diesem Spiel stehen Dir alle Türen zu einer steilen Karriere offen! Abfahrtslauf, Snowboard, Skispringen, Hot Dog-Freestyle, Skeleton (Rennschlitten) oder Bobfahren - die Entscheidung liegt ganz allein bei Dir. Zuerst kannst Du natürlich noch Deine eigene Spielfigur nach Deinen Wünschen zusammenstellen, doch dann geht's los! Zuerst heißt es natürlich tüchtig trainieren, denn ohne richtige Vorbereitung kann man bekanntlich nicht einmal einen Blumentopf gewinnen. Auch hier hast Du die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Austragungsorten von Olympischen Spielen auszuwählen,

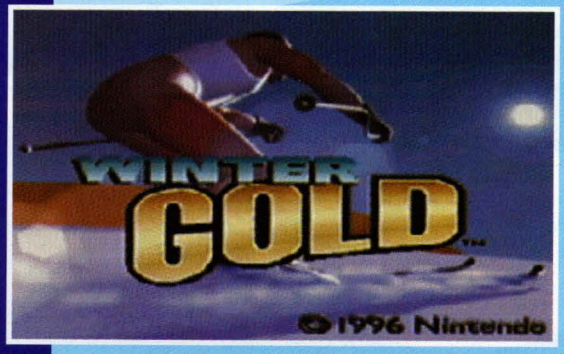


Stell' Dir Deinen Athleten nach Lust und Laune zusammen!

die sich nicht nur in der Streckenführung, sondern auch von den Wetterverhältnissen her unterscheiden: Albertville, Lillehammer und Salt Lake City in den USA!

We are the champions!

Glaubst Du, für den großen Tag bereit zu sein, dann nichts wie ab in den "Compete"-Modus! Hier kannst Du endlich zeigen, was in Dir steckt, und auf die Jagd nach Medaillen und dem Weltrekord gehen. Ein besonderer Tip: Wenn Du gegen mehrere Freunden gemeinsam antrittst (bis zu acht Athleten insgesamt können mit-



Auch im Gleitstück geht's rasant dahin!

spielen), kommt richtige Olympia-Stimmung auf! Für die richtigen Sportskanonen unter uns bietet sich auch noch der "Circuit"-Modus an: Hier reist Du von Ort zu Ort und Bewerb zu Bewerb um die Welt - aber Achtung: Nur wenn Du auf einen der ersten drei Plätze kommst, ist Dir die Teilnahme am nächsten Bewerb sicher!

Schon beim Abfahrtslauf mußt Du Dich voll ins Zeug legen, um nur ja kein Tor auszulassen - denn das kostet wertvolle Sekunden! Beim Schispringen (natürlich im V-Stil und mit eleganter Telemark-Landung) kannst Du zeigen, ob Andi Goldberger schon um seinen nächsten Weltcup-Sieg bangen muß.

Für alle Trendsportler ist natürlich der Snowboard-Bewerb ein absolutes Muß: Welche Trickkombination bringt wohl die höchste Jurywertung? Wer seine Beine lieber auf zwei als auf ein Brett schnallt, sollte sich beim Hot-Dog versuchen.

Ein guter Start ist der erste Schritt zu einem Platz auf dem Siegerpodest! Wenn Du auf dem Control-Pad L und R drückst, kannst Du wertvolle Sekunden gewinnen!

Zu guter Letzt bleibt dann noch die rasante Talfahrt im Eiskanal: Bob oder Skeleton-Schlitten, das ist hier die Frage...

Coole Action!

Für alle, die die nächste Schi-Saison schon nicht mehr erwarten können, ist "Winter Gold" das Spiel schlechthin! Nicht nur, daß das Intro vom Allerfeinsten ist - die ersten Sekunden bei jedem Start eines Athleten sind

Hoppla, das war wohl etwas zu viel "Speed"!

digitalisierte Videoaufnahmen, und die Spielfiguren sind voll gerenderte 3D-Objekte! Und der treibende Techno-Soundtrack läßt ein jedes Sportlerherz höher schlagen!

FACT BOX

System:
SNES
Hersteller:
Nintendo
Spieltyp:
Sportsimulation
Spieler:
1-8
Level:
6 Bewerbe
Schwierigkeitsgrad:
für Einsteiger
Extras:
Rekord-Speicherplätze
Speicherkapazität:
32 MBit
Erhältlich:
ab Herbst im Handel
Altersempfehlung:
frei

JULI
M D M D F S S M D M D F S S
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
AUGUST
M D M D F S S M D M D F S S
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

1996
CLUB
Nintendo®

EXPO E3

Top-aktuelle Messe-News!

Diesen Mai hat in Los Angeles wieder einmal die E3, die größte Messen für elektronische Unterhaltung, ihre Toren geöffnet. Wir waren natürlich vor Ort mit dabei, um für Euch über die aktuellesten Neuigkeiten berichten zu können!

Viel Gedränge am Nintendo-Stand

NINTENDO 64

Die erste Frage, die wir uns natürlich gestellt haben, war: "Wann wird das N-64 endlich erhältlich sein?". Nun, Nintendo hat den Start der Wundermaschine in den USA mit 30. September fixiert. Im Europa wird das Nintendo 64 im Spätherbst erhältlich sein. Auf der Messe konnten die Besucher bereits die fertige Version von "Super Mario 64", dem ersten 3D-Adventure für das N-64 testen. Aber soviel sei verraten: das Warten lohnt sich wirklich - wow!

Zum Starttermin werden außerdem folgende Spiele fertig sein: WaveRace 64, PilotWings 64, Star Wars: Shadows of the Empire und Cruis'n USA.

Game Boy Pocket

Riesiges Aufsehen herrschte auch bei der Verkündung, daß es in den USA schon im Herbst eine Weiterentwicklung des Game Boy zu kaufen geben wird: Der

"Game Boy Pocket" ist etwa um ein Drittel kleiner als das Original. Ein neues, verbessertes LCD Bildschirm sorgt für wesentlich bessere Schwarz-Weiß-Grafiken. Und das Beste zum Schluß: Mit dem "Game Boy Pocket", der in ein cooles, silbernes Gehäuse mit grauen Buttons verpackt sein wird, kannst Du auch alle bisherigen Game Boy-Spiele spielen!

Noch mehr Affentheater!

Auch was an neuen Spielen für das SNES und den Game Boy angekündigt wurde, wird Euch vermutlich das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen: Zum einen wird es im Winter eine Umsetzung von "Diddy's Kong Quest" für den Game Boy geben. "Donkey Kong Land 2" wird das erste Spiel sein, das die neue ACM-Grafik-Technologie aus der Softwareschmiede von Rare verwendet - bessere gerenderte Grafiken hat man auf dem Game Boy noch nie gesehen!
Für das SNES wird etwa zur selben Zeit schon der Nachfolger dieses Superhits verfügbar sein: "Donkey Kong Country 3 - Dixie's Double Trouble". Dixie soll diesmal Donkey UND Diddy aus den Händen der bösen Kremlings befreien! Alleine? Natürlich nicht, denn ihr zur Seite steht ein neuer Nintendo-Spiele-held: Kiddy Kong, der etwas dickliche jüngste Sproß der Affenfamilie. Freut Euch also schon auf neue, spannende Abenteuer! Außerdem warten wir schon auf Winter Gold für das SNES - das wird eines der coolsten Spiele für den Sommer!

Auch ein neues Jump'n Run-Game mit Kirby ist in Vorbereitung "Kirby's Fun Pack", und alle Tetris Fans werden wieder einmal voll auf ihre Kosten kommen, denn „Tetris Attack" ist für den Game Boy und Super NES in Vorbereitung. Viele weitere Überraschungen sind noch für dieses Jahr zu erwarten. Aber pssst... das ist alles noch streng geheim!!!

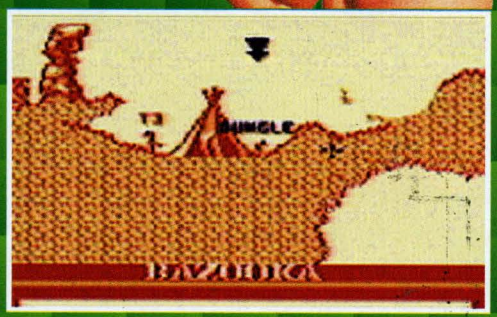
WORMS

Eigentlich halten sich diese schleimigen Gesellen ja am liebsten in Äpfeln oder unter der Erde auf, bis sie von einem begeisterten Angler entdeckt und zum Baden geschleppt werden... Aber seit dem Erfolg ihres Kumpels Jim kriechen die Tierchen ganz von selbst an die Oberfläche!

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

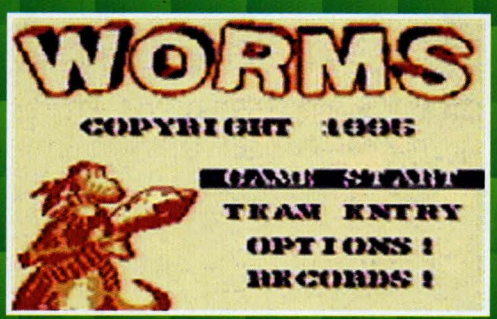
1-8 Spieler

Konami



Wo vorher noch ein Wigwam stand...

Früher ging man nach Hollywood, wenn man ein Star werden wollte, heute bewirbt man sich um eine Rolle in einem Nintendo-Game! Allerdings sollte man sich seine Rollen gezielt aussuchen, sonst könnte es einem wie Earthworm Jims Verwandten gehen,

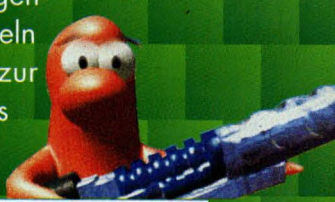


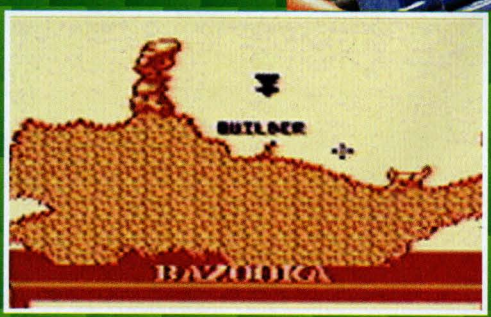
Na, das ist aber kein herzlicher Empfang...

die offensichtlich ihren Vertrag nicht ganz so genau gelesen haben... Ziel dieses Spiels ist es nämlich, die putzigen Tierchen mittels Waffengewalt vom Bildschirm zu fegen - da würde mancher wohl noch den Fischteich als letzte Vergnügungsstätte bevorzugen...

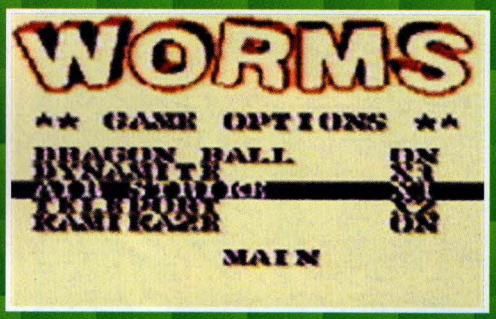
Keine Wurmsticheleien, bitte!

Aber keine Angst - so grausam wie sich das alles anhört, ist "Worms" längst nicht! Im Gegenteil: Deine Lachmuskeln werden kaum zur Erholung kommen! Als Spieler kannst Du





...gibt's jetzt nur noch Wüstensand!

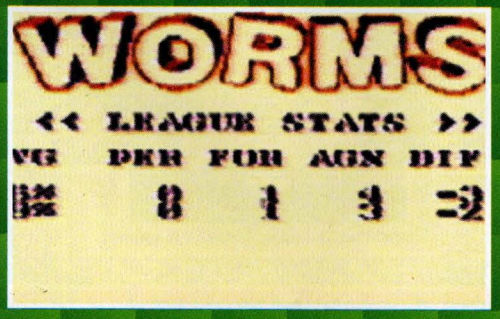


Für Waffenfreaks: Alles, was das Herz begehrt...

zwar aus einer riesigen Menge von Waffen (Schrotflinte, Bazooka, Dynamit, Minen - sogar Kamikaze-Moves sind möglich!) auswählen, aber der Schuß kann genausogut nach hinten losgehen! Also gut aufpassen und genau auf den Wurfwinkel und die Geschwindigkeit Deines "durchschlagenden Argumentes" achten! Am Ende jeder Runde (das Gelände wird übrigens per Zufall berechnet!) kannst Du Deinen Erfolg sogar in einer kleinen Tabelle ablesen.

Wie im richtigen Leben - Angriff ist oft die beste Verteidigung!

Besonders viel Spaß macht aber vor allem der Mehrspieler-Modus, bei dem Du Dich mit Deinen Freunden messen kannst - und das sogar ohne Link-Kabel! Das Spiel hat das Zeug zum absoluten Kult-Game! Obwohl (oder vielleicht gerade weil) die Spielidee so einfach ist, wird Dich "Worms" sicherlich für längere Zeit fesseln - schier endlose Unterhaltung ist praktisch garantiert! Wer sich mit der Game Boy-Version allerdings nicht zufrieden geben will und nach mehr verlangt, für den haben wir folgende Überraschung bereit: Eine SNES-Version ist noch für dieses Jahr angekündigt worden!



...und jede Menge Statistiken!

Nanu? Weltraum-Würmer?!?

FACT BOX

System:
Game Boy
Hersteller:
Konami
Spieltyp:
Fun-Strategie
Spieler:
1-8
Level:
-
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar (3 Stufen)
Extras:
-
Speicherkapazität:
2 MBit
Erhältlich:
ab Frühsommer im Handel
Altersempfehlung:
ab 8

BREATH OF FIRE II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 Spieler

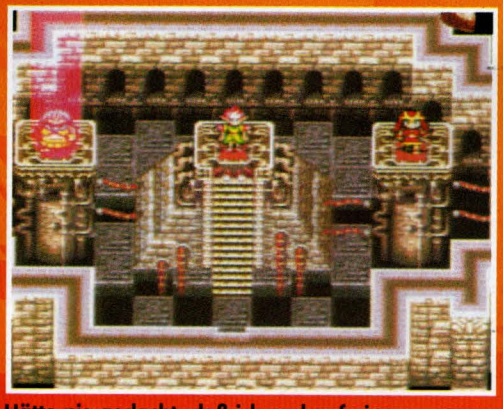
Capcom

An alle Abenteurer da draußen - aufgepaßt! Es gilt wieder einmal, den bösen Mächten dieser Welt den Garaus zu machen! Wer von Euch besitzt den Mut, mit seiner Crew gegen die finsteren Gehilfen der Göttin Tyr anzutreten und sich seinen Weg durch gefährliche Dungeons zu bahnen..?

SO WEIT, SO GUT...

Schon vor zwei Jahren mußten sich in „Breath of Fire" acht mutige Helden auf ihre Abenteurersocken machen, um die Welt vor der Macht des Bösen zu retten. Anführer der Gruppe war damals ein junges Mitglied des mächtigen Drachenclans, der sich aber seine Zauberkraft durch schwierige Tests und Mutproben erst erarbeiten und verdienen mußte. Doch wie es in Legenden nun einmal so üblich ist, gelang es den tapferen Gesellen letztendlich, der bösen Göttin für immer das Handwerk zu legen...

Für immer? Nun, dann wäre die Geschichte ja wohl hier zu Ende. Nein, durch die Vernichtung



Hätte nie gedacht, daß ich mal auf einem Aztekentempel lande!

Auf den Schwingen des Adlers durch die Lüfte...

Tyrs verschwand das Böse nicht vollständig aus der Welt! Ein kleiner Kern blieb zurück, und durch die schlechten Taten und Gedanken der Menschen selbst wurde dieser ständig größer. Und nun ist es wieder soweit: Horden finsterer Dämonen durchstreifen das Land und versetzen die Menschen in Angst und Schrecken. Höchste Zeit also für einen neuen Helden!

AUF EIN WIEDERSEHEN!

AUF EIN WIEDERSEHEN!

Natürlich ist es Dein Job, in die Rolle des furchtlosen Burschen zu schlüpfen und in seiner Haut allen Gefahren zu trotzen. Die Welt hat sich seit dem ersten Teil zwar etwas verändert, aber Kennern von „Breath of Fire" werden einige Schauplätze sicherlich bekannt vorkommen: Mit den Leuten aus Tunlan kann man immer noch kein ernstes Wort wechseln, und der Wind in Windia (hieß im ersten Teil noch „Winlan") weht immer noch ziemlich stark. Natürlich triffst Du auch auf einige alte Bekannte, und unter Wasser lassen sich immer noch einige Abenteuer erleben! Sogar der Riesenvogel als Fortbewegungsmittel ist in der Fortsetzung wieder mit von der Partie! Aber keine Angst - „Breath of Fire 2" kannst Du auch spielen, wenn Du den ersten Teil noch nicht kennst!

Achte darauf, daß Deine Ausrüstung nie veraltet ist! Solltest Du zu wenig Geld haben, kannst Du Dir die Kasse mit einigen Trainingskämpfen (vor der Stadt) wieder aufbessern!

Im Gleichschritt - marsch!

NUR MUT!

NUR MUT!

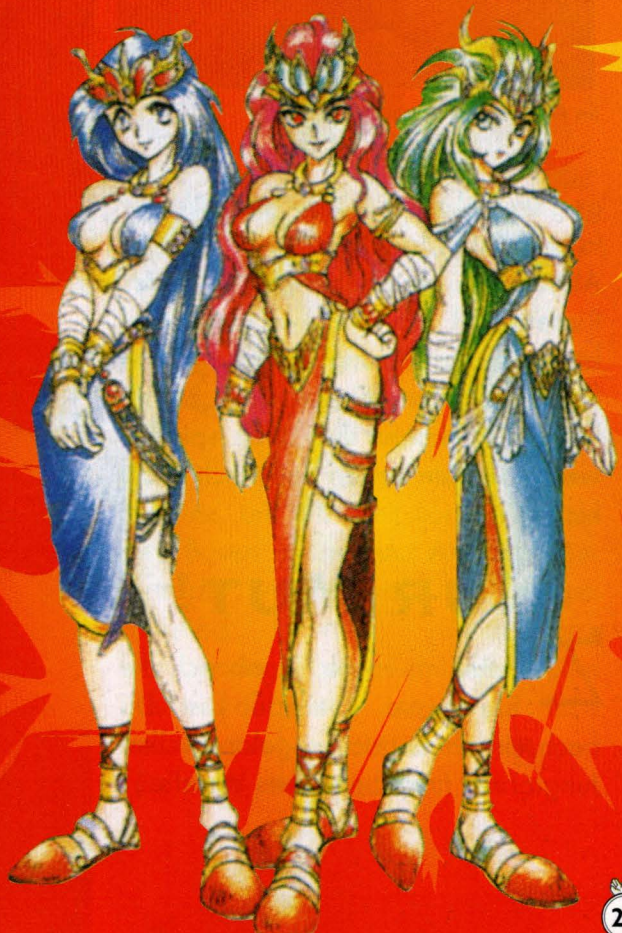
Zu Beginn überschlagen sich die Ereignisse: Gerade bist Du noch ein ahnungsloser, gelangweilter Jungfarmer (und ziemliches Weichei) -

Ahem - kann mir mal einer den Insektenspray reichen?

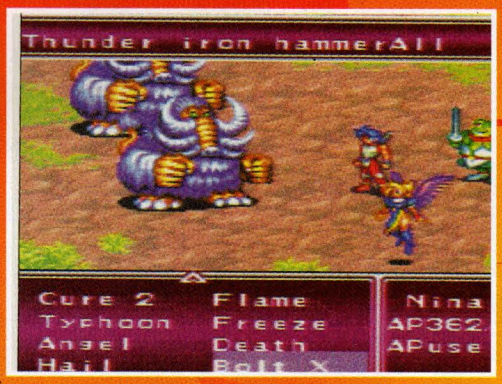
doch als Du Deinem alten Freund Bow wieder einmal aus der Klemme helfen willst, bist Du schon „hastdunichtgesehn" mittendrin in dem Schlamassel. Da heißt es nix wie Augen zu und durch - natürlich mit der richtigen Mannschaft! Denn nur ein richtig zusammengewürfeltes Team kann das Abenteuer bestehen. Such' Dir also all Deine Mitstreiter mit ihren besonderen Fähigkeiten genau aus!

Breath of Fire 2" hat in dieser Hinsicht auch wirklich einiges zu bieten: Sechs Schamanen (so 'ne Art Medizinmann) warten darauf, von Dir aufgestöbert zu werden. Sie alle beherrschen eine besondere Fähigkeit: die Seelenvereinigung! So kannst Du mit der Zeit aus zwei Mitgliedern Deines Teams völlig neue Figuren mit anderen Fähigkeiten und auch anderem Aussehen schaffen!

Stell Deine Crew immer so zusammen, daß sie für die kommenden Aufgaben richtig gewappnet ist! In der Nähe eines Shops findest Du meistens auch eine Drachenstatue, wo Du Deine Leute kurzfristig austauschen kannst!



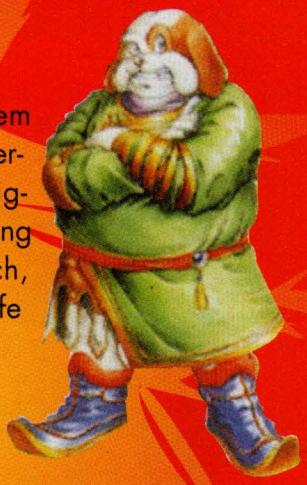
Ich bin zwar kein Angsthase, aber... Mama!!!



Seit wann können Staubsauger eigentlich laufen?!?

Heisses Eisen

Mit „Breath of Fire 2" haben SNES-Besitzer wahrlich wieder ein heißes Rollenspiel-Eisen im Feuer. Eine abwechslungsreiche Story, interessante Charaktere und hervorragend animierte Kampfszenen - was will man mehr? Nun, vielleicht eine bequeme Bedienoberfläche und einen stimmungsvollen Soundtrack - aber auch das hat „Breath of Fire 2" zu bieten. Und nicht nur Rollenspiel-Freaks werden ihre Freude mit diesem neuen Game haben - auch Einsteiger werden schnell von diesem Abenteuer gepackt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist zu Anfang noch relativ einfach, nimmt aber mit Laufe des Spiels zu.



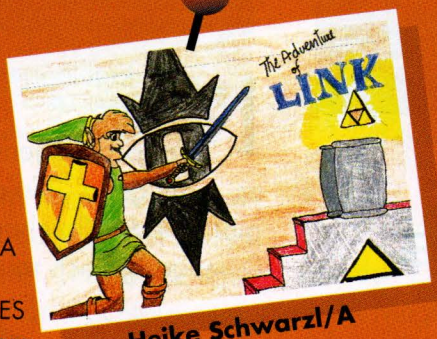
Für tagelangen Spielspaß ist also genügend gesorgt, zumal es genügend Aktionsmöglichkeiten gibt, die das Spiel auch beim zweiten Durchgang noch reizvoll machen!

FACT BOX

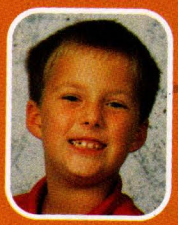
System:
SNES
Hersteller:
Capcom
Spieltyp:
Rollenspiel
Spieler:
1
Level:
-
Schwierigkeitsgrad:
ansteigend
Extras:
Speicherplätze
Speicherkapazität:
24 MBit
Erhältlich:
ab sofort im Handel
Altersempfehlung:
ab 12

PINW

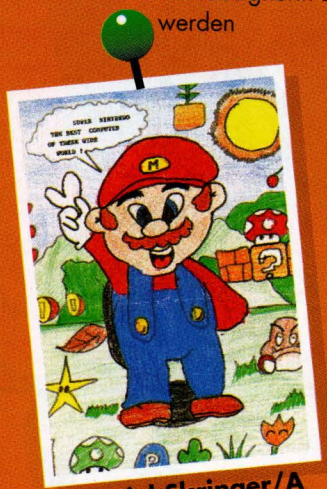
Name: Heike Schwarzl
Wohnort: Kumberg/A
Alter: 12 1/2
Hobbies: Game Boy & NES spielen, Rad fahren, mein Hase und mein Wellensittich
Lieblingsspiele: Zelda 1&2, Super Mario Land 1-3, Double Dragon 2
Rekorde: Super Mario Land und Duck Tales an einem Tag beendet, 95 Linien bei Tetris
Größter Wunsch: Schmuckdesignerin zu werden



Heike Schwarzl/A



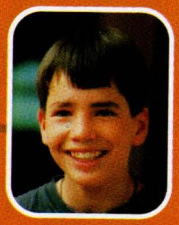
Name: Lorenz Hofkirchner
Wohnort: Wien/A
Alter: 10
Hobbies: SNES spielen, Fußball, Basketball, Fernsehen, schwimmen und zaubern (...und schon bist Du im Club-Magazin!)
Lieblingsspiele: Mortal Kombat 1-3, Zelda 3, Super Street Fighter 2, Kirby's Dream Land, Super Mario Land
Rekorde: ein goldenes MKII bei Mortal Kombat 2
Größter Wunsch: meinen Deutsch-Zweier ausbessern, gesund zu bleiben und mein Bild im Club Nintendo-Magazin zu sehen (wie gesagt: Simsalabim!)



Daniel Skringer/A

Roland Kreuzinger/A

Name: Martin Schmidt
Wohnort: Lunz am See/A
Alter: 12
Hobbies: SNES spielen, Rad fahren, schwimmen
Lieblingsspiele: Zelda 3, Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat
Rekorde: Street Fighter 2 Turbo (4.338.500 Punkte), Zelda 3 beendet
Größter Wunsch: bei Super Mario zu sein (vielleicht zaubert Dich Lorenz ja zu ihm - frag' ihn mal!)

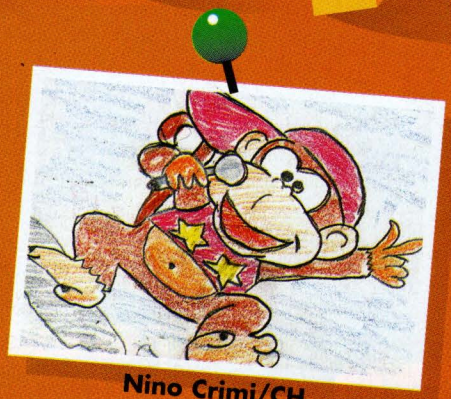


Name: Wolfgang Hasler
Wohnort: Seckau/A
Alter: 13
Hobbies: Game Boy & NES spielen, Fußball, Baseball, Snowboard fahren
Lieblingsspiele: Street Fighter, Sea Quest, Donkey Kong Land (Game Boy) Battletoads, Street Gang (NES)
Rekorde: alle Spiele, die ich besitze, beendet
Größter Wunsch: bei Nintendo zu arbeiten und Spiele zu entwerfen (wir warten schon auf Dich!)

Ursula Raberger/A

AND

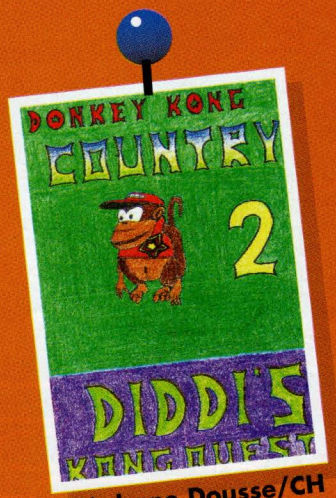
Name: Sasa Vukov
Wohnort: Hausen bei Brugg/CH
Alter: 12
Hobbies: SNES spielen, Fußball, fernsehen, basteln und das Club Nintendo-Magazin lesen (brav, weiter so!)
Lieblingsspiele: Kirby's Pinball Land, Spiderman, Lion King, X Men
Rekorde: Batman Forever, Double Dragon 1&2 beendet
Größter Wunsch: der beste SNES-Spieler zu sein (da heißt es fleißig üben!)



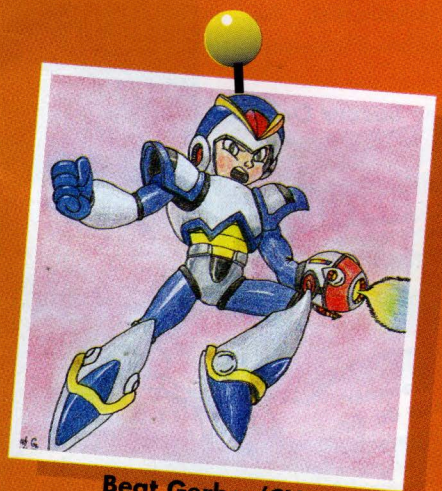
Nino Crimi/CH

Name: Roger Hayoz
Wohnort: Schmitten/CH
Alter: 13
Hobbies: Game Boy & NES spielen, Badminton, Musik, mit Freunden zusammen sein, lesen und eine Schülerzeitung mitgestalten (hey, wir hätten da vielleicht einen Job für Dich...)

Name: Yannick Sayangi
Wohnort: Bern/CH
Alter: 11
Hobbies: SNES, Game Boy & NES spielen, Fußball, Eishockey und das Club Nintendo-Magazin lesen (nehmt Euch ein Beispiel!)
Lieblingsspiele: International Super Star Soccer Deluxe, Killer Instinct, Mario World 1-3
Rekorde: alle Spiele, die ich besitze, beendet (Wow!)
Größter Wunsch: alle SNES-Spiele zu besitzen und ein großer Fußballstar zu werden (wir hoffen mit Dir - die Schweiz kann einen gut gebrauchen!)

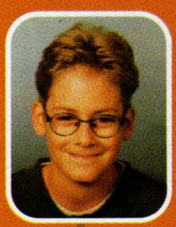


Stéphane Dousse/CH



Beat Gerber/CH

Shirin Stutz/CH



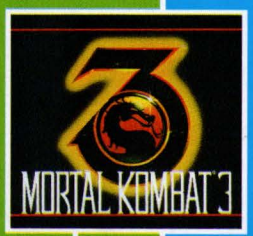
Name: Patrick Meier
Wohnort: Seon/CH
Alter: 12
Hobbies: SNES & Game Boy spielen, schwimmen, ins Kino gehen und VIVA gaffen
Lieblingsspiele: Killer Instinct, Mortal Kombat 1-3, Secret Of Mana, DKC 2
Rekorde: Killer Instinct, Mortal Kombat 1-3, Secret Of Mana und Batman Forever beendet
Größter Wunsch: ein Nintendo-64 zu besitzen (hiach, wer nicht?!)

Nintendo CHARTS

SNES-Verkaufscharts

Österreich:

1. (1) Donkey Kong Country 2 - Diddi's Kong Quest
2. (2) Secret Of Evermore
3. (8) Super Mario Kart
4. (3) Yoshi's Island - Super Mario World 2
5. (7) Super Mario All Stars
6. (4) Asterix & Obelix
7. (5) International Super Star Soccer Deluxe
8. (6) Kirby's Ghost Trap
9. (-) Tetris 2
10. Tetris & Dr. Mario

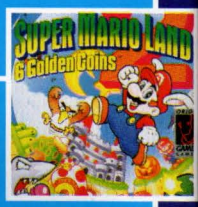


Schweiz:

1. (1) Donkey Kong Country 2
2. (2) Secret Of Evermore
3. (8) Mortal Kombat 3
4. (7) International Super Star Soccer Deluxe
5. (6) Asterix & Obelix
6. (3) Super Mario World 2 - Yoshi's Island
7. (-) Mega Man X
8. (-) Illusion Of Time
9. (10) Killer Instinct
10. (5) Tim in Tibet

Game Boy-Verkaufscharts

Österreich:



1. (2) Super Mario Land
2. (-) Tetris Blast
3. (1) Donkey Kong Land
4. (3) Wario Land
5. (5) Super Mario Land 2
6. (10) Kirby's Dream Land 2
7. (4) Tetris 2
8. (-) Die Schlümpfe
9. (9) Donkey Kong
10. (-) Aladdin

Schweiz:

1. (1) Donkey Kong Land
2. (2) Asterix & Obelix
3. (4) Kirby's Dreamland 2
4. (7) Warioland - Super Mario Land 3
5. (8) Mortal Kombat 3
6. (-) Mickey Mouse 5 - Zauberstäbe
7. (6) Donkey Kong '94
8. (-) Tetris Blast
9. (-) Street Fighter 2
10. (-) Power Rangers - The Movie

Redaktions-Charts:

1. (1) Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest
2. (-) Breath Of Fire II
3. (4) International Super Star Soccer Deluxe
4. (2) Kirby's Dream Course
5. (3) Secret Of Evermore
6. (6) Super Mario World 2 - Yoshi's Island
7. (7) Donald Duck in Maui Mallard
8. (5) Kirby's Ghost Trap
9. (-) Pinocchio
10. (9) Tim In Tibet

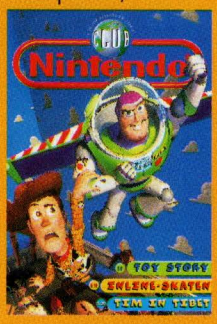
KOMM SEI DABEI !

CLUB Nintendo®

Nur der offizielle Nintendo Club bietet Dir die megastarken Vorteile, die Du Dir nicht entgehen lassen darfst:

1. Das Club Nintendo-Magazin

6x im Jahr erhältst Du die superstarke offizielle **Nintendo Club Zeitung,** randvoll mit Tests zu den neuesten Spielen, interessanten Hintergrundberichten und jeder Menge Tips & Tricks! Und das Beste: Pünktlich und sofort zu Dir nach Hause geliefert!



2. Die Nintendo Club-Karte

Kein Club ohne Mitgliedsausweis - auch beim Club Nintendo erhältst Du **Deine eigene, persönliche Club-Karte** mit Deinem Namen und Deiner Mitgliedsnummer. Mit dieser Karte erhältst Du außerdem Vergünstigungen bei Nintendo-Veranstaltungen, telefonische Beratung durch unsere Spieleprofis und vieles mehr!

3. Der limitierte Mario-Pin

Zusätzlich schicken wir Dir sofort nach Deiner Anmeldung den offiziellen Mario-Anstecker zu, mit dem Du immer und überall zeigen kannst, daß Du ein absoluter Nintendo-Fan bist! **Den Mario-Pin gibt es nirgendwo sonst zu kaufen!** Und je länger Du im Club mit dabei bist, umso wertvoller wird Dein Pin: Als Einsteiger erhältst Du den farbigen Mario-Pin, ein Jahr später den silbernen, und Mitglieder, die schon zwei Jahre dabei sind, erhalten den Mario-Pin in Gold!!!

Ab die Post!

Also, worauf wartest Du noch? Kupon ausfüllen, unterschreiben, ausschneiden und an folgende Adresse schicken: ÖSTERREICH: NINTENDO CLUB BÜRO, Postfach 83, A-5027 Salzburg / SCHWEIZ: NINTENDO CLUB BÜRO, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

KUPON

Ja, ich möchte Mitglied im Club Nintendo werden! Mein Mitgliedsbeitrag beträgt ÖS 120,- / SFr 16,- (inkl. MwSt.) pro Jahr. Dafür erhalte ich 6 Ausgaben des Club Nintendo-Magazins, die offizielle Club-Karte und den limitierten Mario-Pin.

GARANTIE: Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Eine Verlängerung der Mitgliedschaft muß ausdrücklich und schriftlich bestellt werden.

Familienname _____

Vorname _____

Straße _____ PLZ _____

Ort _____ Land _____

Geburtsdatum _____ Tel.Nr. _____

Unterschrift (bei Minderjährigen gilt nur die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Extra: Super Classic Serie

The Legend of Zelda - A Link to the Past: Natürlich darf auch der verwegene Nintendo-Abenteurer Link nicht in der Super Classic Serie fehlen! Ein Abenteuer voller Phantasie und Action!

Tetris & Dr. Mario: Darauf haben alle gewartet: Tetris, das erfolgreichste Knobelspiel, kommt in der Doppelpackung mit Dr. Mario, dem rezeptfreien Pillenspaß, auf einer einzigen Kassette!!!

Dir geht es doch sicher ganz genauso: Es gibt Spiele, die Du immer wieder mal gerne hervorkramst. Solche, die auch nach einigen Jahren immer noch genauso lustig und spannend sind wie am ersten Tag. Spiele, die jeder kennt - echte Klassiker eben!

Klassiker mit Klasse!

Und was fällt Dir ein, wenn Du Spiele-Klassiker hörst? Na klar, "Tetris"! Dieses geniale Puzzlespiel ist das beliebteste Computer-Knobelspiel der Welt überhaupt! Unzählige Male wurde es schon kopiert - doch das Original ist und bleibt unerreicht. Genauso steht's doch auch mit "Super Mario Bros." - dem Urvater aller Jump'n Run-Games! Und natürlich "The Legend of Zelda - A Link to the Past", dem grandiosen Rollenspiel-Adventure! Und "Super Mario Kart", dem rasanten Autorennspaß mit Mario und seinen Freunden! Und...

Nur die Besten kriegen Gold!

Was, Du hast eines dieser tollen Games noch gar nicht? Dann hast Du jetzt die Möglichkeit, Deine Spielesammlung zu ergänzen, denn all diese Klassiker gibt's jetzt zum absoluten Superpreis als Teil der Nintendo Super Classic Serie zu kaufen! Du erkennst sie leicht an der neuen roten Verpackung und dem goldenen Super Classic-Logo! Laß Dir diesen Spaß nicht entgehen!

Super Mario All Stars: Die komplette "Super Mario Bros."-Saga auf einer Kassette! Zusätzlich gibt's dazu auch noch die bisher verschollenen "Lost Levels". Na, wer ist der wahre Mario-Champion?

Mario Paint: Zeichnen, malen, Filme gestalten und sogar komponieren - "Mario Paint" ist das Kreativpaket für das SNES! Komplett mit echter Computermaus und Mousepad!

Super Mario Kart: Superschneller Grand-Prix-Spaß mit acht weltberühmten Fahrern auf 20 verschiedenen Rennstrecken! Alleine oder zu zweit - der fabelhafte Split-Screen macht's möglich!

TRICK-BOX

Toy Story (SNES)

Paßwörter:

Level 5 - „Buzz Clip": 251324
Level 9 - „Food and Drink": 421553
Level 13 - „Sid's Werkbank": 343435
Level 16 - „Light my Fire": 151423

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

50 Extra-Leben:

Zunächst mußt Du ein ganz neues Spiel beginnen. Wenn Du einen Speicherplatz ausgewählt hast und in den nächsten Bildschirm kommst (One Player, Two Players, ...), mußt Du mit dem Steuerkreuz 5x nach UNTEN drücken (für Musik-Test) und dann noch einmal 5x nach UNTEN drücken, um in den Cheat-Modus zu kommen.

Dort drückst Du nun: Y, A, SELECT, UNTEN, LINKS, A, UNTEN

und/oder: B, A, RECHTS, RECHTS, A, LINKS, A, X.

Wenn Du alles richtig eingegeben hast, hörst Du kurz einen Affenlacher!

Pac In Time (SNES):

Level-Select:

Um in irgendeinen Level zu springen, mußt Du zuerst L, V, D, Y, K als Paßwort eingeben und dann zurück zum Startbildschirm gehen. Der Cursor muß auf dem 1-Spieler-Feld stehen. Dann hältst Du LINKS gedrückt, drückst L und R und dann START. Mit X, A, L und R kannst Du Dir nun den Level aussuchen - dann drücke START um das Spiel zu beginnen! Viel Spaß!

Tetris Blast (GB):

Kampf den Bossen!

Mit diesem Code kannst Du vom „Fight"-Modus in den „Fight 2"-Modus umsteigen und somit gegen alle Bosse des Spiels hintereinander antreten! Drücke am Titelbildschirm 5x B, dann START!

Zum Ausschneiden und Sammeln!

TRICK-BOX

Earthworm Jim 2 (SNES)

Cheats:
Pausiere das Spiel einfach an einer beliebigen Stelle und gib die folgenden Tastenkombinationen ein:

Munition: SELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT
Plasma-Gun: X, X, X, X, A, A, A, SELECT
Drei-Finger-Gewehr: X, X, X, X, A, A, X, SELECT
Homing-Missiles: X, X, X, X, A, A, B, SELECT
Bubble Gun: X, X, X, X, A, B, A, SELECT
Nuke-Gun: X, X, X, X, A, B, X, SELECT
Mucus Bomb: X, X, X, X, B, B, B, B

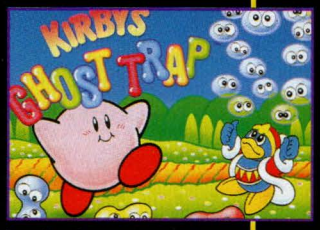
Energie auffüllen:
X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A
Zusatzleben: L, SELECT, R, SELECT, L, SELECT, R, SELECT
Levelkarte ansehen: SELECT (7x), B
Unverwundbarkeit: A, A, X, A, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS
In den nächsten Level springen:
SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT
Schlußsequenz ansehen:
SELECT, L, R, LEFT BUTTON, RIGHT BUTTON, L, R, SELECT
Configuration-Screen: SELECT, L, R, A, X, X, L, R

Toy Story:

Wenn Ihr Probleme habt, Woody und Buzz in Andys Zimmer zurückzubringen, werden Euch die folgenden Codes sicherlich weiterhelfen:
Geh' im ersten Level zu Andys Kasten und hock' Dich auf dem unteren Regal für 5 Sekunden hin. Jetzt bist Du unverwundbar!
Um in die nächsten Level springen zu können, hüpfe auf den Eimer mit den Spielzeugsoldaten und hock' Dich dort für 7 Sekunden hin. Wenn Du jetzt das Spiel pausierst und SELECT drückst, kommst Du automatisch in den nächsten Level.

Kirby's Ghost Trap

Erweitertes Options-Menü gefällig? Könnt Ihr haben! Drück' einfach während des Spiels auf dem zweiten Gamepad A+B+X+Y und führe einen Reset durch. Halte die vier Knöpfe solange gedrückt, bis Du wieder im Options-Menü angelangt bist. Dort kannst Du unter "Customs" die zusätzlichen Optionen auswählen!



Deine Tips und Tricks erreichen uns unter:

ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg

SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO,
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel

IMPRESSUM

Das NINTENDO Club Magazin erscheint in der Zielgruppen-Zeitungsverlags GesmbH

Medieninhaber/ Herausgeber:
Österreich-Ausgabe:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H., Magazinstraße 4, A-5027 Salzburg
Schweiz-Ausgabe:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Präsident: Super Mario

Gestaltung, Produktion, Anzeigen:
TREND COMPANY
Event- u. Werbeagentur, Zamenhofstraße 9, A-4020 Linz

Produktionsleitung:
Christian Lengauer

Redaktionelle Leitung:
Christian Danzmair

Druck: NÖ-Pressehaus, A-3100 St. Pölten

Litho: Idee Werbung GesmbH, A-4020 Linz

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der **NINTENDO Co. Ltd.** und der Name „Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** verwendet. Es dürfen keine redaktionellen Berichte oder Fotos aus dem Magazin ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.
Alle Spieltitel u. -figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der **NINTENDO Co. Ltd.** Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ®,© und ™ für Spiele und Figuren im Besitz jener Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizenzieren.

© 1995 NINTENDO Co. Ltd.
All rights reserved.

Club-Büro Österreich:
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Hotline Österreich: 0662/88 31 49

Club-Büro Schweiz:
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Hotline Schweiz: 061/311 88 36

Die Gewinner der April-Ausgabe:

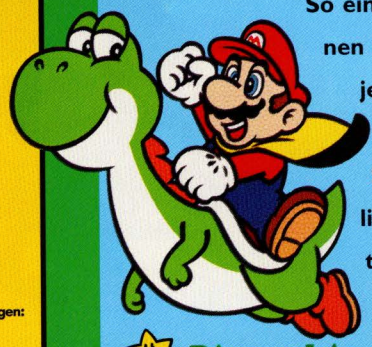
Die Gewinner eines „Toy Story"-Packages:
Cédric Rossier, CH-Murten
Katja Schmied, CH-Berne
Klaus Pichler, A-Leoben
Yvonne Weichselbaumer, A-Wallsee
Roland Steingruber, A-Lend

Die Gewinner eines "Jamie Walters"-Packages:
Rafael Rossi, CH-Niederhelfenschwil
Corina+Dominik Perchthold, A-Wels

Die Gewinner eines Paar Oxygen Inline Skates:
Michel Hadorn, CH-Lausanne
Verena Jutzi, CH-Hünibach
Ramona Sturm, A-Hauskirchen
Stefan Jungreithmaier, A-Neumarkt

Die Gewinner eines blauen Game Boys:
Andreas Reisenhofer, A-Neuthal
Stephan Götz, A-Herzogenburg
Markus Pointner, A-St.Margarethen
Silvan Bellante, CH-Wingel b. B.
Manuela Fazzi, CH-Münchenwiler

Les prix vous sont envoyés par la poste!



So einfach geht's: Kreuze an, was Du gewinnen willst und beantworte die Frage zum jeweiligen Gewinnspiel (ein kleiner Tip: lies Dir einfach die betreffenden Seiten genau durch!). Du kannst natürlich auch an allen drei Gewinnspielen teilnehmen!

MEGA-GEWINNKUPON

Pinocchio Gewinnspiel:

Wer die Wahl hat, hat die Qual! Wenn Du unter unseren 10 Gewinnern bist, darfst Du Dir entweder eine Pinocchio-Kassette für das SNES oder eine für den Game Boy aussuchen!

Gewinnfrage: Wie heißt Pinocchios Vater?

Antwort: _____

System: ☆ **Game Boy** ☆ **SNES**

Worlds Apart Gewinnspiel:

2 brandneue Worlds Apart-CDs („Everybody") warten darauf, von Dir gewonnen zu werden!

Gewinnfrage: Welche beiden Worlds Apart-Mitglieder testeten für uns „Kirby's Block Ball"?

Antwort: _____

Streetball Gewinnspiel:

Gewinne eines von 4 tollen „adidas" Streetball-Sets (bestehend aus: 1 Basketball, 1 T-Shirt und 1 Paar Streetballschuhe)!

Gewinnfrage: Aus wievielen Spielern besteht ein Streetball-Team?

Antwort: _____

T-Shirt-Größe (S, M, L, XL): _____

Schuhgröße: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Land: _____ Telefon: _____

Geb.-Dat.: _____ Club-Mitglieds Nr.: _____

Einsendeschluß ist der 29. Juli 1996

Gewinnkupon einsenden an:
ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83, A-5027 Salzburg
SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel

Jetzt kommt Leben in die Bude!

Hast Du gewußt, daß Dein Spielzeug lebendig wird, sobald Du Dein Zimmer verläßt? Toy Story liefert den Beweis dafür! Genau wie im Kino-Hit des Jahres kannst Du nun auch auf Super NES und Game Boy durch die tolle Welt von Toy Story düsen und herausfinden, daß es eigentlich doch besser ist, ein Team zu bilden, als gegeneinander zu arbeiten. Buzz und Woody sind jedenfalls dieser Meinung! Benutze Dein Lasso, um Feinde zu bändigen, befreie die Soldaten aus ihrer Schachtel oder balanciere auf einem Skateboard. Tolle Abenteuer warten auf Dich!

Disney's TOY STORY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM